ATLUS



KABUKI ROCKS

カブキロックス

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

SHVC-QR

スーパーファミコン®

〈ごあいさつ〉

このたびはアトラスのスーパーファミコンソフト「カブキロックス」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ゲームを始める前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でお楽しみください。なお、この「取扱説明書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。



〈健康上の安全に関するご注意〉

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

[CONTENTS]

(もくじ)

KABUKI ROCKS ストーリー

７つのエリアからなる『連ダコ惑星』
各エリアは自由で活気に満ちていた。
歌芝居は栄華を究め、世はまさに天下泰平であった。
葵 天斎が新しく将軍になるまでは……!!

天斎は側近の五右衛門とともに前将軍を倒し、権力を手に入れた。
と、同時にムチャクチャな政策を次々にうちだした!!

『余、以外の者が楽しむのは許さん！』
で、出されたお布令が【歌芝居禁止の令】
『一般民衆はもっと苦しまねばならん！』
で、発布されたのが【モンスター憐れみの令】
【モンスター憐れみの令】とは無闇にモンスターを殺してはならない、というもの。
もし、モンスターを殺した場合は打ち首、獄門の刑に処せられるのだ。

『ベラボーめ!!
こんなバカげたことやってられっか!!』
役者の卵、ロックが吠える！
『役者とは人々に夢を与える者。ロックよ、民衆の苦しみを聞け！
そして人々を救うために戦うのじゃ!!』
と、天才科学者・左 甚五郎がロックをそそのかす。
『この世を救ってこそ、千両役者よ!!』
ロックの幼馴染みマッキーがたきつける。
『ヨッシャー！　オレが世直ししてやらぁぁぁ!!』
お調子者のロックが見栄をきる!!

さあ！　千両役者を目指して、
いざ、出発だぁぁぁ!!





これが「KABUKI

「歌舞伎」といえば江戸・元禄時代の大衆芸能。
そしていまや日本の代表的文化。
「カブキロックス」では江戸時代の文化に、現代の文明が加味され、21世紀に突入してしまったような世界だ。
その舞台となるのが『連ダコ惑星群』。
イズモ、アワ、キョウ、ヒノクニ、エゾ、ムツ、そしてオエドの７つの惑星が１本の綱で連なっている。
その姿はまるで〝連ダコ〟のように見えるところから『連ダコ惑星群』と呼ばれているのだ。
各惑星は平面状になっており、惑星間は「楽屋シップ」と呼ばれる乗り物で移動できるゾ！
ロックたちが旅立つのは第１エリアのイズモ。

さあ！ オエド目指してガンガン行こうぜ！

オエド

ROCKS」の世界だ！

イズモ

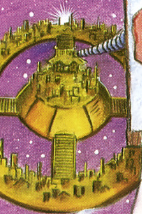
アワ

キョウ

ヒノクニ

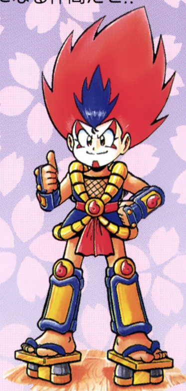
エゾ

ムツ



KABUKI ROCKS

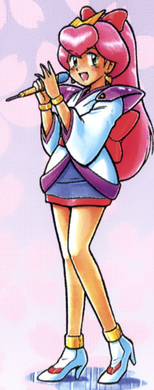
オレ達『ロック座』の看板役者を紹介するぜ!!
一癖も二癖もある連中だけど、みんな頼りになる仲間だぜ!!



ロック

（本名：花川戸 助六）

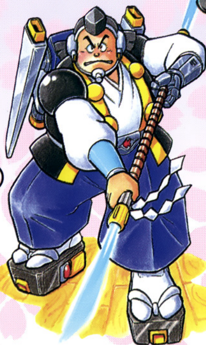
言わずと知れた本遍の主人公にして、
ロック座の座長でィ!!
炎系の歌武器ならまかせとけって!!



マッキー

（本名：三浦 揚巻）

オレの幼馴染み。可愛い顔してるけど、とっても気の強ぉぉぉい女の娘。
回復系の歌武器はまかせたぜ!!



ベンケイ

（本名：武蔵 弁慶）

四角四面の堅物野郎。
体力勝負ならロック座一！
オンチだから歌武器は苦手なんだ。

役者紹介・その一



法界坊

（本名：三囲 法界）

スケベでシャイななまぐさ坊主。
でも頼りになる歌武器の師匠なんだ。
当然、歌武器全般を使いこなすゼ！



次郎吉

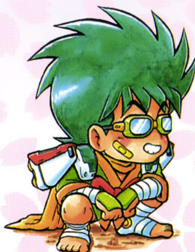
（本名：子角 次郎吉）

自称、『華麗なる盗ッ人』
基本的に悪い奴から盗む義賊。
腕はたつが生意気で、全然かわいげがない野郎だぜ！

じらいや

（本名：じらいや）

ウンコ座りが得意な（？）ひねたガキだけど、オレのかわいい弟分でィ。
手癖の悪さは天下一品！！



KABUKI ROCKS



藤娘

（本名：藤　進之介）

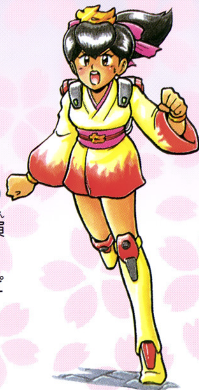
マッキーよりもズーッと女っぽい女形。その踊っぷりは惚れ惚れするゼ！おひねりメーターもグーンとアップするゾ!!



辰五郎

（本名：目組　辰五郎）

正義感が強い、火消しのプロ。水系の歌武器を自由自在に操るゾ。デュエットの使い手としても有名だぜ！

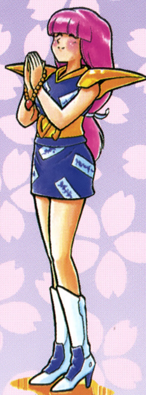


お七

（本名：八親　七）

炎のような激しい情念をひめた、演歌系の女の娘。
辰っつぁんとのデュエットは息もピッタリ、一見の価値あり！

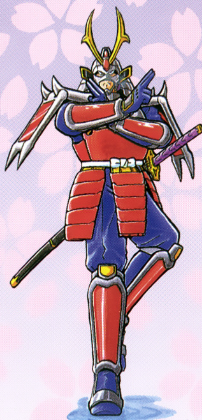
役者紹介・その二



夕凪

（本名：浜 夕凪）

ノリの軽いお姉さん。
謎多き、魅力的な女性だゼ!!



景清

（本名：景清）

一ッ言もしゃべらない無愛想な奴だけど、イタコとしての能力はズバ抜けたものがある。モンスターの霊を人につけることができるゾ!!



甚五郎

（本名：左 甚五郎）

天才的な発明家。
いつも突然現われる変なおじさん。
ロック座の座員にはならないけど、強力な助ッ人だゼ！

コントローラの操作方法

Ⓛボタン
+ボタン



セレクトボタン
スタートボタン

+ボタン

- キャラクターを移動させる。
- カーソルを移動させてコマンドを選択する。

Aボタン

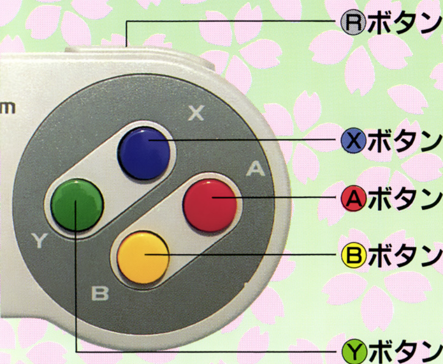
- +ボタンで選んだコマンドを決定する。
- キャラクターの足元または正面を調べる。
  (何もない時は、反応しません)
- 人や地蔵に話しかける。
- 宝箱を開ける。
- 買物の時に買う数を増やす。

Bボタン

- 一度選択したコマンドをキャンセルする。
  (ひとつ前の入力に戻る)
- 買物の時に買う数を減らす。

Xボタン

- 移動中、コマンド画面を呼び出す。
  (コマンド画面については14P参照)



Yボタン	●歩き方をかえる。 (歩き方はコマンド画面でもかえられます。くわしくは21P参照)
Lボタン	●Ⓐボタンと同じ。
Rボタン	●表示キャラクターをかえる。 (戦闘中の並びをかえることはできません。かえたい場合は20P参照)
スタートボタン	●Ⓧボタンと同じ。
セレクトボタン	●移動時は、Ⓧボタンと同じ。 ●コマンド画面や戦闘時は、Ⓑボタンと同じ。

好みで選ぼう！

ここで紹介した操作方法は、初期設定です。
変更の方法は21Pを参照してください。

ゲームの始め方

カセットをスーパーファミコンに差し込み、電源を入れるとアトラスロゴの後、オープニングデモが始まります。
そのまま待つか、またはスタートボタンを押すと、タイトル画面になります。



初めからゲームをする時は？

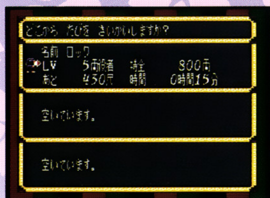
カーソルを「初公演」に合わせ、いずれかのボタンを押してください。

セーブした所から始める時は？

カーソルを「再公演」に合わせ、いずれかのボタンを押してください。



画面がロード画面に切り換わりますので、再開したいデータにカーソルを合わせ、いずれかのボタンを押してください。



セーブ方法

ゲームを途中で中断したい時は、マップの所々にある「青地蔵」でセーブをしてから電源を切ってください。
セーブは3つ分までできます。(34P参照)

コマンド画面の説明・その

一 画面の見方



各種コマンド
現在の歩き方
現在の所持金
飛び入りでロック座に加わったキャラクター（いない時は表示されません）

現在のロック座のメンバーの状態、および体調の異常を表示

基本操作
＋ボタンで使いたいコマンドにカーソルを合わせ決定ボタンを押してください。 コマンド画面を抜けたい時はキャンセルボタンを押してください。

二 コマンドの説明

歌武器ってのは、魔法とか超能力みたいなもんなんだ

［歌武器］

歌武器を使いたい時は、これを選びます。

歌武器を使う手順

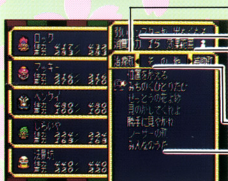
①だれが歌武器を使うのかを決める。
②使う歌武器を決める。
（現在使える歌武器は白で表示されています。）
③だれに歌武器をかけるかを決める。
（歌武器によっては③の手順がないものもあります。）

表示されている歌武器は、４つに分類されているうちの１つです。
別の分類の曲を使いたい時は、＋ボタン左右で選んでください。

攻撃歌 ←→ 治療歌 ←→ その他 ←→ 補助歌

声力がたりないと
歌武器は使えないんだ

歌武器ウィンドの見方



- 消費する声力
- 歌武器の効果説明
- 効果範囲（は単体、は全体）
- 現在表示されている歌武器の分類名
- 曲名（歌武器名）リスト

使いやすいように
並べかえよう！

位置をかえる手順

①曲名リストといっしょに並んでいる「位置をかえる」を選ぶ。
②移動させる曲を決める。
（すると選んだ曲に▷マークがつきます。）
③移動先を決める。
（曲はカーソルが指している曲と曲の間に移動します。）
④納得のいく並び方になったら「おわる」を選ぶか、またはキャンセルボタンを押す。

歌武器とは？

カブキロックスの世界では、メロディーが不思議な力を持っています。それが「歌武器」です。
歌武器は、キャラクターの役者レベルに応じて、町のカラオケBOXで覚えることができます。ただし、ロックだけは、旅の途中から自分で歌武器を作曲することができるようになります。(28P参照)

コマンド画面の説明・その

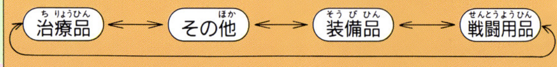
［道具］

道具を使いたい時は、これを選びます。

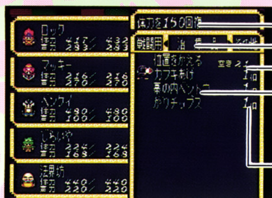
道具を使う手順

①使う道具を決める。
（現在使える道具は白で表示されています。）
②だれに使うかを決める
（道具によっては②の手順がないものもあります。）

道具も歌武器と同じように、4つに分類されています。



道具ウィンドの見方



- 道具の説明
- 現在表示されている道具の分類名
- あと何種類の道具を持てるかを表示
- 道具名リスト
- その道具の現在の所持数（MAXは装備品が9個、それ以外は99個です。）

位置をかえる手順

歌武器の場合と同じです。（15P参照）

二

［十八番］ いわゆる得意技です。

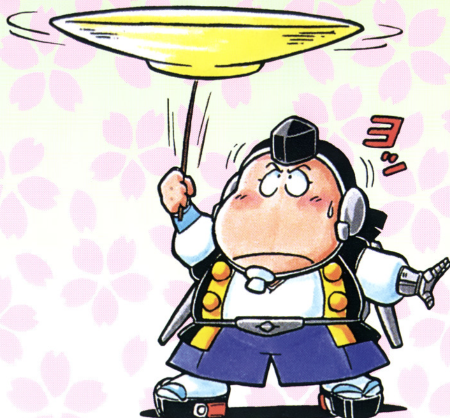
十八番は声力を消費しないんだ！

だれの十八番を使うかを決めてください。

- 十八番の効果説明
- 十八番名

（現在使える十八番は白で表示されています。）

十八番の中には、選んで使うのではなく、自動的に使われるものもあります。



コマンド画面の説明・その

［装備］装備をする時・はずす時は、これを選びます。

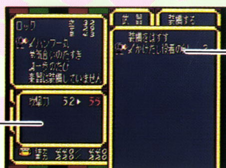
装備をする手順

①だれが装備をするか決める。
②「装備する」を選ぶ。
③装備したい所を決める。
④どれを装備するか決める。
（この時「装備をはずす」を選ぶと装備をはずすことができます。）



現在の装備

⬇どれを装備するか決める



装備品リスト
（装備可能なものは白で表示されています。）

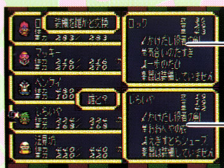
装備した場合の能力値の変化

三

装備品を交換する手順

①交換したい最初のキャラクターを決める。
②「誰かと交換する」を選ぶ。
③交換する相手を決める。
④どれを交換するか決める。

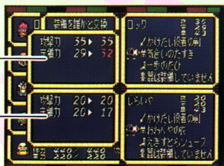
⬇交換相手を決める



最初に選んだキャラクターの現在の装備

次に選んだキャラクターの現在の装備

⬇どれを交換するか決める



交換した場合の能力値の変化

コマンド画面の説明・その

［状態］くわしいステータスを見たい時に選びます。

カーソルが合っているキャラクターのステータスが表示されます。
また、この時にキャラクターの入れかえをすることができます。



ステータスの見方

○○両役者	モンスターと戦闘をかさねると経験により、演技の幅が広がり、役者としてレベルアップ（成長）していきます。
あと○○尺	次のレベルアップまでに必要な演技の幅です。
体力○○／○○	現体力／最大体力です。ゼロになると戦闘不能になります。（回復方法は36P参照）
声力○○／○○	現声力／最大声力です。歌武器を使うと減ります。
攻撃力	攻撃回数×攻撃力です。この数字が大きいほど、相手に与えるダメージが大きくなります。
命中率	攻撃が当たる確率です。
守備力	回避回数×守備力です。この数字が大きいほど、受けるダメージが小さくなります。
回避率	攻撃をよける確率です。
素早さ	この数字が大きいほど、戦闘の時に早く順番がまわってきます。
歌唱力	数字が大きいほど、歌武器の威力も大きくなります。
精神力	数字が大きいほど、歌武器によるダメージが小さくなります。

キャラクターの並べかえ方

まず入れかえたい最初のキャラクターを決め、次に相手のキャラクターを決めます。

四

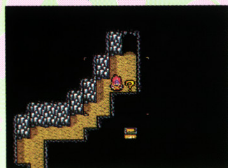
設定　いろんな設定をすることができます。

基本操作

変更したい項目にカーソルを合わせてから＋ボタン左右で変更します。ただし「コントローラ」は一度決定ボタンを押してください。



歩き方



- けいかいする
  ……他の設定よりも、モンスターが出現しにくくなります。
- てきをさがす
  ……モンスターが出現しやすくなります。
- ちょうさする
  ……移動時、止まっている時に限りカーソルで示された範囲内に落としものや隠し通路があると?マークが出て教えてくれます。

歩くはやさ

3段階の中から選べます。

よけほせい

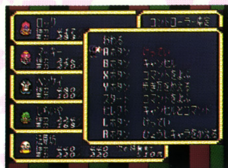
キャラクターの体半分に障害物が当った時、自動的に「よける」か「よけない」かを設定します。

サウンド

「ステレオ」か「モノラル」かを設定します。

コントローラ

決定ボタンを押すと、コントローラ設定ウィンドが現れます。変更したい項目にカーソルを合わせ＋ボタン左右で変更してください。



戦闘画面の説明・その一

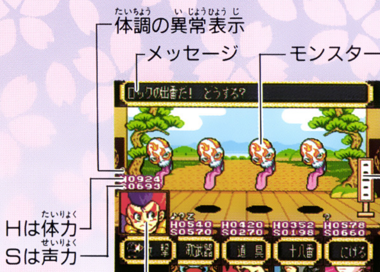
一 戦闘の特徴

ターン制ではありません

素早いキャラクターから攻撃順番が回ってくるので、そのつどコマンドを入力してください。

おひねりシステム

モンスターとの戦い方によって、戦闘終了後にもらえる金額が変化するシステムです。(27P参照)



基本操作
＋ボタンで使いたいコマンドにカーソルを合わせ、決定ボタンを押してください。 まちがった時はキャンセルボタンを押してください。

三 コマンドの説明

[攻撃]

装備している武器で攻撃します。コマンド選択後、攻撃するモンスターを決めてください。

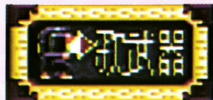


[歌武器]

戦闘時の歌武器には、3つの唱え方があります。
そのうちデュエットとコーラスは最初は唱えることができません。
ストーリーが進むと使えるようになります。

歌武器・ソロ 1人

ふつうに唱えます。



デュエット 2人

これを選ぶと、デュエットできる曲にDのマークが付きます。
D付きの曲を選んだら、次にパートナーを選んでください。
Dの付いてない曲は選んでもソロとして唱えることになります。

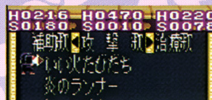


戦闘画面の説明・その二

コーラス　みんな

これも、コーラスで唱えられる曲にはCマークが付きます。
（コーラスはロックしか使えません。）





デュエットでのパートナーと、コーラスでロック以外のキャラクターは、声力は消費しますが、攻撃順番がまわってきたことにはなりません。



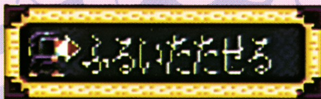
[道具]

つかう

もっている道具を使うことができます。

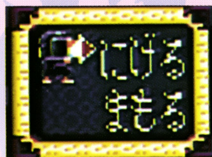


[十八番]



使いたい十八番にカーソルを合わせ決定ボタンを押してください。

[にげる]



戦闘から逃げたい時に選びます。ただし、必ず逃げられるわけではありません。また、ボスキャラからは逃げられません。

[まもる]

つぎに攻撃順番がくるまでの間、受けるダメージが少なくなります。

戦闘画面の説明・その三

一 戦闘による体調の異常

戦闘中、キャラクターはモンスターの攻撃によって体調が様々な異常にみまわれます。
早め早めに回復させてあげてください。

	戦闘不能	休演中	体力が0(ゼロ)になり、戦闘に参加できません。
	石化		体が石と化してしまい、身動きができません。
	金縛り		金縛りになり身動きができません。
	爆睡		深い眠りに入ってしまい、何もできません。
	愛のどれい	表情はかわりません	敵の魅力のとりこになってしまい味方に攻撃してきます。
	動揺	表情はかわりません	敵の心理を利用した攻撃に動揺してしまい、命中率や回避率が下がります。
	毒		毒におかされ、体力が少しずつ減っていきます。
	ポリープ	表情はかわりません	のどにポリープができて、歌武器が歌えなくなります。

二 戦闘の終了

モンスターをたおすと、以下の2つを得ることができます。

- おひねり(お金)
- 演技の幅(経験値)

おひねりシステム

カブキロックスの戦闘は舞台の上、だから当然(?)お客さんが見ています。お金はモンスターから奪うのではなく、お客さんからもらうのです。

戦闘中におこる様々な演出効果によって、画面右隅にある「おひねりメーター」が上下します。
メーターが高いほど、もらえるおひねりも多くなります。


▶おひねりメーター

例えば?

- モンスターを一撃でたおすと上がる
- 歌武器を使うと上がる
- 攻撃を失敗すると下がる
- 戦闘が長いと下がる

三 全滅の条件とその後 注目!!

メンバー全員が戦闘不能、または石化にかかると全滅となります。全滅すると前回セーブした状態からやり直しになってしまいますので、常に残りの体力や体調の異常に気を配りましょう。

作曲システムについて・そ

一 作曲システムとは？

歌武器の効果の秘密は、"メロディー"にあります。
ふつうはカラオケBOXでメロディーをおぼえるのですが、このメロディーを自分で作ることを「作曲」と言います。
作曲は、ロックの十八番として、旅の途中から使えるようになります。（作曲した歌はロックにしか使えません）

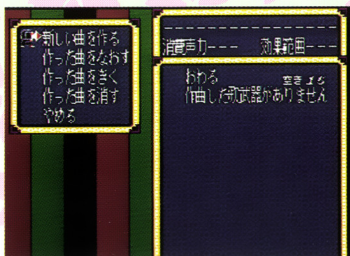
二 作曲コマンド①の説明

[新しい曲を作る] 新しい歌武器を作曲できます。

[作った曲をなおす] 一度登録した歌武器を直すことができます。

[作った曲をきく] 登録してある歌武器のメロディーを聞くことができます。

[作った曲を消す] 登録してある歌武器を消すことができます。



三 作曲コマンド②の説明

「新しい曲を作る」または「作った曲をなおす」を選ぶと画面が作曲画面になります。

[CLEAR] 五線の上の音符をすべて消します。

[もどす] まちがって「CLEAR」を使った時や、メロディーを手直しして「えんそう」したら気に入らなかった時など、このコマンドで戻すことができます。
(手順によっては、正しく戻らない場合があります)

[えんそう] 作った曲のメロディーが流れ、できた歌武器が表示されます。

[とうろく] 「えんそう」で表示された歌武器を登録します。
(えんそうしないと登録できません)

[おわる] 作曲を終了します。

15曲まで登録できます

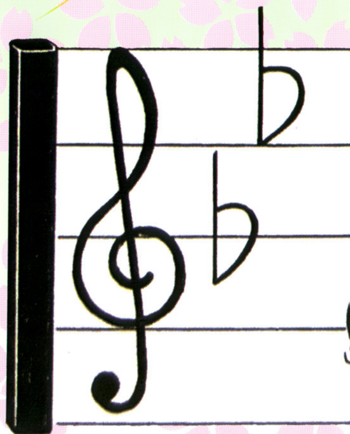


作曲システムについて・そ

四 作曲の手順

ロックの十八番「歌武器を作曲する」を選び、画面がかわったら「新しい曲」を選ぶと、作曲画面になります。

基本操作
＋ボタンの上または下で、カーソルが五線上に移ります。決定ボタンで「♩」を、キャンセルボタンで「𝄽」を置くことができます。



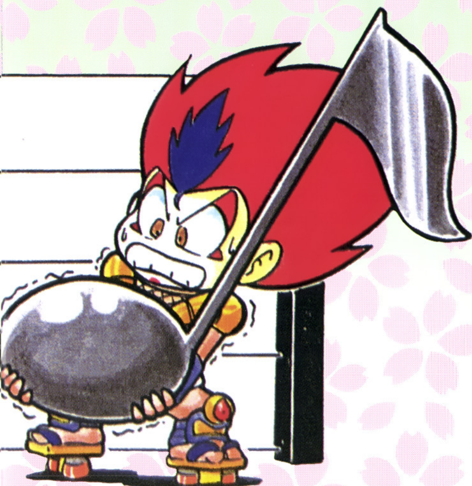
のニ

①作曲画面の五線上に音符(♩)をならべ、メロディーを作る。

②メロディーができたら、カーソルを「えんそう」に合わせて決定ボタンを押します。
メロディーが流れ、できた歌武器が表示されます。

③できた歌武器を使いたい時は、「とうろく」を選びます。

音符の説明
♩(音符):置いた高さで音の高さがかわります。
𝄽(休符):音は鳴りません。最後の「♩」の更に後にある「𝄽」は登録の時に無視されます。



モンスター憑依について

このゲームでは、戦闘でたおしたモンスターの“霊”をロック座の仲間に1体(1匹)ずつ憑依させることができます。

モンスター憑依は
景清の十八番なんだ！

憑依させるとどうなる?

攻撃力や守備力などの能力値が上がります。
たとえば、素早さが高かったモンスターを憑依させれば、より素早さの能力値が上がります。

ロックは憑依
できないんだ！
理由はナイショ

どうやって憑依させるの?

①戦闘を終了させる。
②時々、魂が移動画面を浮遊している。
③魂に近づいて話しかける。
④画面の指示にしたがい憑依させる仲間を決める。

この時、景清がいないと
話すことができないぞ！



⬇憑依させる仲間を決める

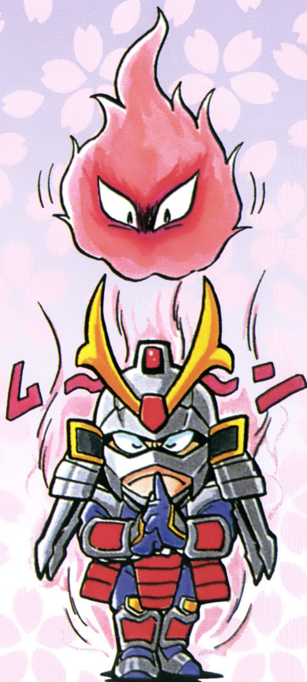


憑依した場合の能力値の変化

霊の名前

霊について

仲間が戦闘不能になると、憑依していたモンスターの霊は外れてしまいます。
また、新しい霊を憑依させると古い霊は外れてしまいます。
外れたモンスターの霊はそのまま成仏してしまい、憑依し直すことはできません。

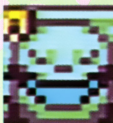


地蔵グループについて

『株式会社地蔵開発』を中心とした企業グループです。
ひそかに「セーブ地蔵」などを開発し、帝国に抵抗する役者の活動を影からささえています。

**地蔵の機能をよくおぼえて
上手に利用しよう！**

セーブ
青地蔵



旅の記録を3つまで、保存・管理してくれます。こまめにセーブしましょう。
開発元：地蔵記録管理K. K

ヒント
黄地蔵



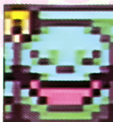
上手に旅をするためのヒントや、謎を解くためのヒントを教えてくれます。
開発元：㈱地蔵情報サービス

回　復
緑地蔵



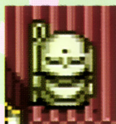
「石化」や「金しばり」などの体調異常を回復してくれます。
旅の疲れをいやしましょう。
開発元：地蔵とホテル㈱

脱　出
桃地蔵



洞窟などのダンジョンから一瞬にして脱出させてくれます。
開発元：㈲地蔵夜逃げ屋本舗

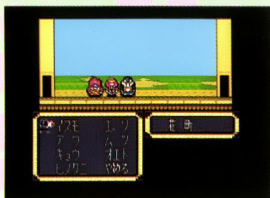
このほか、『株式会社地蔵ずしチェーン』は、それぞれの町の支店をつなぐ出前用ワープ装置を利用させてくれます。
これで、一度でも行ったことのある町へは一瞬で移動することができます。



この看板が目印







ワープしたい国と町を選ぼう!



お店の紹介・その一

一 お店の種類



［道具屋］

道具を売っています。
治療品は多めに買っておきましょう。



［宿　屋］

泊まると体力と声力を回復することができます。



［武器屋］

武器を売っています。



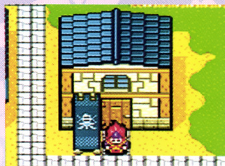
［防具屋］

防具を売っています。



[履物屋]

履物を売っています。



[楽器屋]

楽器を売っています。



[茶　屋]

主に回復系の道具を売っています。



[カラオケBOX]

ここで歌武器をおぼえることができます。
全室レーザーディスク!?
新譜もバッチリ!?

いらなくなった道具や装備品は、物を売っている店ならどこでも買い取ってくれます。(売ることのできない道具もあります。)

お店の紹介・その二

二 買い方と売り方

操作方法
ここでは決定ボタンとキャンセルボタンは買う数、または売る数を決めるのに使います。

現在の所持金

商品の説明

カーソルが合っている商品の現在の所持数

選んだ商品の合計金額

装備品の場合、その商品を装備した時の能力の変化表示

買い方

①カーソルをほしい商品に合わせ、買う数を決定ボタンとキャンセルボタンで決める。
②他にほしい商品がある時は、続けてその商品にカーソルを合わせ買う数を決める。
③ほしい商品とほしい数が全て決まったら、「決定」にカーソルを合わせ決定ボタンを押す。

売り方

買う時と同じように、売りたい持ち物と売る数をすべて決めます。最後に「決定」にカーソルを合わせて決定ボタンを押します。

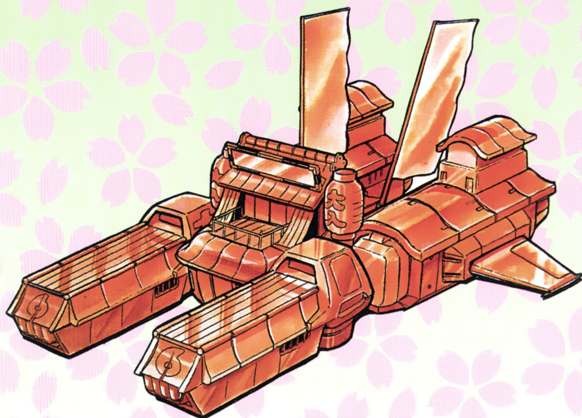
こんな買い方もできるんだ

①お金が足りなくてもいいから、まず買ってしまう。
②「お金が足りないよ」と言われるので「持ち物を売る」を選ぶ。
③足りない金額分の持ち物を売る。

楽屋シップと控えカーゴ

一楽屋シップについて

連ダコ惑星群の各惑星間(他の国へ)の移動時に使う乗り物です。惑星内(国内)の飛行もできますが、関所にあるポートにしか着陸できません。
楽屋シップに乗り込み、コンソール室に入ると、画面がコンソール・コマンド画面になります。

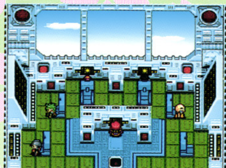


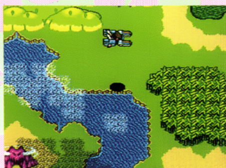
について・その一

二 コンソール・コマンドの説明

[国内をいどうする]

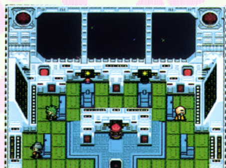
その国の中を自由に飛行することができます。
ただし、ポート以外には着陸できません。
マップの下調べなどに利用すると便利です。





[○○○の国へいどう]

他の国へ移動する時に選びます。



[ねる]

宿屋と同じ効果があります。(36P参照)

楽屋シップと控えカーゴ

三 控えカーゴについて

控えカーゴは、ふだん楽屋シップ内に格納されており、「控えカーゴのフエ」で呼び出すことができます。
ただし、控えカーゴは、ダンジョンや町中では呼び出すことはできません。



四 控えカーゴのコマンド説明

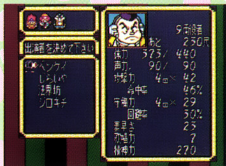
[なかまの入れかえ]
[道具を預ける]
[道具をうけとる]



について・その二

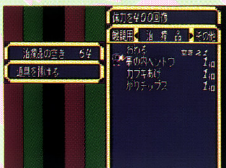
[なかまの入れかえ]

ロック座のメンバーを入れかえることができます。全員選ぶか、または5人目を選ぶと終了します。



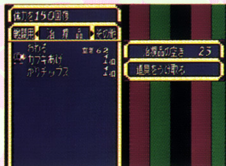
[道具を預ける]

道具を預けることができます。預ける単位は、1個ずつではなく、各道具をまとめて預けることになります。



[道具をうけとる]

預けておいた道具を受け取ることができます。



武器の紹介



バンブー丸

イヅモの北、まぬけの森にはえる若竹を使った竹刀。弾力性にとみ、折れにくい。



かけだし役者の剣

読んで字の如し。短刀に近い剣で軽量にできている。慣れない立ち回りも無理なくこなせるゾ。



一幕刀

幕シリーズは一幕～四幕まで。デザイン的には大差ないが、切れ味、耐久度が格段に違う。幕数があがるほど精度が高い。

小鉄ブレード

肉切り包丁として使われていた刃先を打ち直し、刀にしたもの。丈夫さにおいては四幕刀をも凌ぐ。

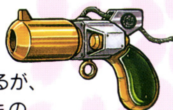




ベンケイの長刀

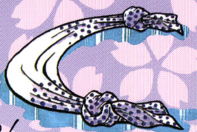
武蔵家に代々伝わる長刀。切れ味は持つ者のレベルに合わせてかわる不思議な武器。何か秘密がありそうだ?!

ポケット種ヶ島



火縄式の飛び道具。年代物で若干撃つまでに時間はかかるが、命中したときの威力は相当なもの。

ぬれ手ぬぐい



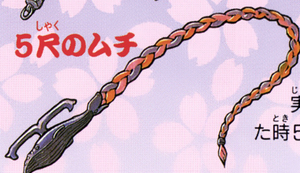
たかが手ぬぐいとバカにするなかれ。ぬれているとケッコウ痛いのだ！スナップをきかせ、先端をヒットするように攻撃しよう！

木ムチ



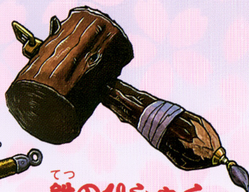
“ジーの木”の若木はツタ状にはえ、他の巨木に巻きつきながら成長する。1年未満の若木は柔軟性があり、ムチとして最適と言われている。難点はチョットすっぱい匂いがすること。

5尺のムチ



“クジラのひげ”と“ジーの若木”を細くして、編みあげたムチ。実寸は2尺たらずだがムチをふった時5尺に伸びるのでこの名がついた。

大木づち



ヒノクニ、あらうみ村付近に生植する超乾燥した“ジーの木”でできた木づち。見た目よりはズッと軽いすぐれ物。

鉄のひしゃく



チョット癖のある武器。慣れるまでが大変だけど、使いこなせれば少しの力でかなりの破壊力を得られるゾ！

10貫トンカチ



“鉄のひしゃく”を使い勝手よくした武器。日曜大工で使うと一発で釘が粉々になってしまう破壊力(?)なのだ。

防具の紹介



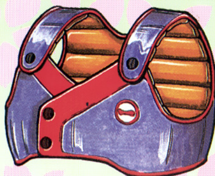
気合いのたすき

たいした守備力は得られないが、不思議と気合いが入るたすき。気合い分の守備力は得られるゾ!?



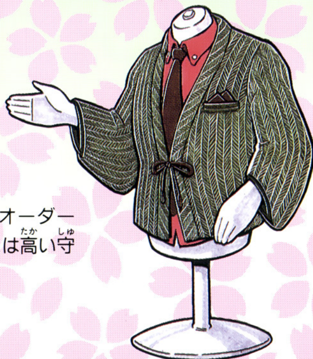
大部屋の衣

画一的なデザインで、量産されている服。制服みたいなものなのだ。



一幕のヨロイ

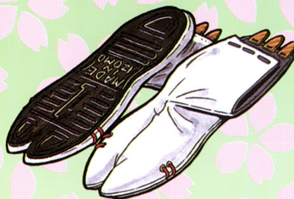
"一幕刀"のヨロイ版。鉄板一枚でできたヨロイ。幕数があがるほど鉄板の枚数が増えるのだ。



伊達スーツ

小名歌文左ヱ門の手がけたオーダーメイドのスーツ。値段の割には高い守備力が得られる。

履物の紹介



一歩のたび

最も庶民的で初歩的なたび。一歩しか歩けない、という意味ではない。



えきすとらシューズ

"大部屋の衣"と同じで、量産型のくつ。目立たないように色は黒か茶色と決められている。



一幕のわらじ

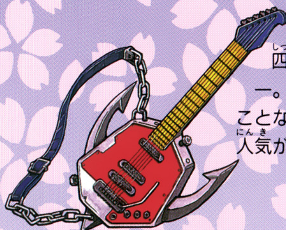
一本の縄を編んで作られた、一筆書きみたいな(?)わらじ。

365歩のサンダル

一年間履き続けてもすり減らないサンダル。マーチを歌いながら使用すると効果が倍増するといわれているが、真偽のほどは定かではない。



楽器の紹介



ブリキのギター

四布町の船大工が趣味で作ったギター。ギターとしての完成度は低いがどことなく暖かみがあるとマニアの間では人気が高い。



白いギター

プレゼント用に作られたギター。生産数の少なさからプレミアムがつき、精度以上の値段がつけられている。



炎のベース

幻の歌武器役者、岩田団五郎の霊が作ったといわれるベース。炎系の歌武器がこめられているのダ!!

氏神のベース

人間が作り得る最高の楽器と定評のある氏神シリーズ。その音色はゲームをすれば一聴瞭然!?

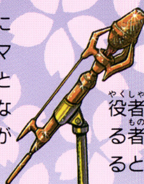


カラオケマイク



カラオケボックスに置いてある普通のマイク。コードを必要とするのでリズミカルな歌を歌うには多少取扱いが悪い。

ラスト・マイク



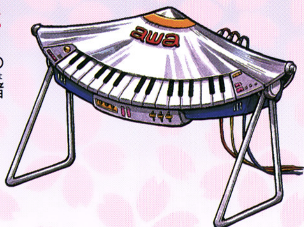
この世にひとつしかない、神が作りしマイク。千両役者になれる資質のある者のみが使いこなせるという伝説のマイク。



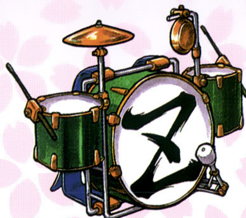
楽太郎のキーボード

二股村にすむ楽器職人、楽太郎の手によるキーボード。完成度の高い氏神シリーズに迫る楽器を作れるのは楽太郎しかいない、と言われるほど確かな楽器をこしらえている。

アワのキーボード



天斎の前の将軍は音楽をひろめようとして、城内にある〝由緒正しき楽器〟を連ダコ惑星の各地に分配した。地名シリーズの楽器はそのレプリカ。



ゼツリンのドラム

使用する者の声力に敏感に反応するゼツリンシリーズ。相当な声力の持ち主でないと使いこなせない。

道具一覧表

[戦闘アイテム]

アイテム名	売	捨	使用	効果
ねっしせんのCD	○	○	戦	炎系歌武器『ねっしせん』の効果。
二本ぐま	○	○	戦	戦闘中攻撃力をアップさせる。
一本ぐま	○	○	戦	戦闘中守備力をアップさせる。
むきみぐま	○	○	戦	戦闘中素早さをアップさせる。
キヨヒメ草	○	○	戦	敵を毒に犯す。
ネムリンのなみだ	○	○	戦	敵1体を眠らせる。

[能力値増加アイテム]

アイテム名	売	捨	使用	効果
パワーのトロ	○	○	移	攻撃力が2～4アップする。
ガードのアワビ	○	○	移	守備力が2～4アップする。
スピードのスズキ	○	○	移	素早さが2～4アップする。

「使用」とはアイテムの使用可能な状況のことです。

戦＝戦闘中
移＝移動中
戦移＝戦闘中・移動中共に可

[治療アイテム]

アイテム名	売	捨	使用	効果
カブキあげ	○	○	戦移	体力を少し回復する。
幕の内ベントウ	○	○	戦移	カブキあげよりも体力を多く回復する。
あめ	○	○	戦移	声力を少し回復する。
ラジオ体草	○	○	戦移	爆睡状態を回復する。
がりチップス	○	○	戦移	毒化状態を回復する。
のど薬	○	○	戦移	ポリープ状態を回復する。

[イベントアイテム]

アイテム名	売	捨	使用	効果
とうぞくのカギ	×	×	移	L1宝箱とL1扉をあける鍵。
ウメのてがみ	×	×	移	甚五郎に渡すように頼まれる。
チケット	×	×	移	ベンケイの芝居を観ることができる。
控えカーゴのふえ	×	×	移	控えカーゴを呼ぶことができる。

歌武器一覧表・その一

攻撃歌武器

S=ソロ　D=デュエット　C=合唱

歌武器名	S	D	C	効果範囲	使用	効果
いい火旅立ち	○	○	○	敵♪	戦	炎で敵にダメージを与える炎系L1の歌武器。
炎のランナー	○	○	○	敵♪	戦	炎で敵にダメージを与える炎系L2の歌武器。
ねっしせん	○	○	○	敵♪	戦	炎で敵にダメージを与える炎系L3の歌武器。
命もやして	○	○	○	敵♪♪♪	戦	炎で全敵にダメージを与える炎系L4の歌武器。
冷凍・イット・ビィー	○	○	○	敵♪♪♪	戦	冷気で全敵にダメージを与える冷気系L1の歌武器。
てんとう虫のサンダー	○	○	○	敵♪	戦	雷撃で敵にダメージを与える雷系L1の歌武器。
はる一番	○	○	○	敵♪	戦	風塵で敵にダメージを与える風系L1の歌武器。
勝手に死んだバッド	○	○		敵♪	戦	体力に関係なく一撃で敵を殺す必殺系L1の歌武器。
水のルージュ	○	○	○	敵♪	戦	水の力で敵にダメージを与える水系L1の歌武器。

攻撃補助歌武器

S＝ソロ　D＝デュエット　C＝合唱

歌武器名	S	D	C	効果範囲	使用	効果
ハイチューン武器	○	○		味♪	戦	攻撃力を上げる歌。
てっぺきの母	○	○		味♪	戦	防御力を上げる歌。
スピード	○	○		味♪	戦	素早さを上げる歌。
ドクをかけるしょうじょ	○	○		敵♪	戦	敵を毒に犯す歌。
夢しばい	○	○		敵♪	戦	敵を眠らせる歌。
金しばりが止まらない	○	○		敵♪	戦	敵を金縛りにさせる歌。
愛のままにわがままに	○	○		敵♪	戦	敵を愛のどれいにさせる歌。
ほほえみ返し	○			味♪	戦	敵の歌武器を数ターンの間跳ね返す歌。

「使用」とは歌武器の使用可能な状況のことです。

戦＝戦闘中
移＝移動中
戦移＝戦闘中・移動中共に可

「効果範囲」の♪は１人。
♪♪♪は複数の敵や味方に効果があることを示します。

歌武器一覧表・その二

治療歌武器

S=ソロ　D=デュエット　C=合唱

歌武器名	S	D	C	効果範囲	使用	効果
元気を出して	○	○	○	味♪	戦移	体力を回復する体力回復系L1の歌武器。
たびの宿	○	○	○	味♪♪♪	戦移	全員の体力を回復する体力回復系L4の歌武器。
死にたくないの	○			味♪	戦移	戦闘不能状態と体力をすこし回復。
医者ポッポ	○			味♪	戦移	戦闘不能以外の体調異常を回復。
歌えなかったラブソング	○			味♪♪♪	戦	全員のポリープを回復。
私の浄化町	○			味♪♪♪	戦移	全員の毒を回復。
愛は勝つ	○			味♪♪♪	戦	全員の愛のどれい・動揺が回復。
ねた子をおこす子守歌	○			味♪♪♪	戦	全員の睡眠を回復。

召喚歌武器

S=ソロ　D=デュエット　C=合唱

歌武器名	S	D	C	効果範囲	使用	効果
シーサーの歌	○				戦	『シーサー』を召喚する歌。（炎系歌武器）
カミナリこぞうの歌	○				戦	『カミナリこぞう』を召喚する歌。（雷系歌武器）
パンチくんの歌	○				戦	『パンチくん』を召喚する歌。（体力回復系歌武器）

その他の歌武器

S=ソロ　D=デュエット　C=合唱

歌武器名	S	D	C	効果範囲	使用	効果
みちのくひとりたび	○	○	○		移	しばらくの間レベルの低い敵が出現しなくなる歌。
せっとうの花よめ	○	○	○	敵♪	戦	相手のMAX体力の10%を盗む歌。

十八番の紹介

「十八番」とはそのキャラクターが持っている得意技です。移動中、戦闘中など使える時と場所に制限がありますが、体力や声力は消費されません。またこの3人以外にも「十八番」を持ったキャラクターがいますので、いろいろためしてみてください。

ロック

「歌武器を作曲する」
移動中
——作曲をして歌武器を作ることができます。

マッキー

「ふるい立たせる」
戦闘中
——戦闘不能者を戦闘不能状態から回復しますが、必ず成功するとは限りません。

ベンケイ

「大立ち回り」
戦闘中
——敵の中に飛び込んで大暴れします。敵全員にダメージを与えますが、反撃も受けます。



使用上のご注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

アトラス・テレホンサービス

03(5261)9191・9192

新作情報を中心にアトラスNEWSをキャッチできます。ただしゲームに関するお問い合わせは、毎週水曜日の午後4時から6時までの間に限らせていただきます。



株式会社アトラス
〒162 東京都新宿区津久戸町3-12

イラスト/水谷謙之介(RED)